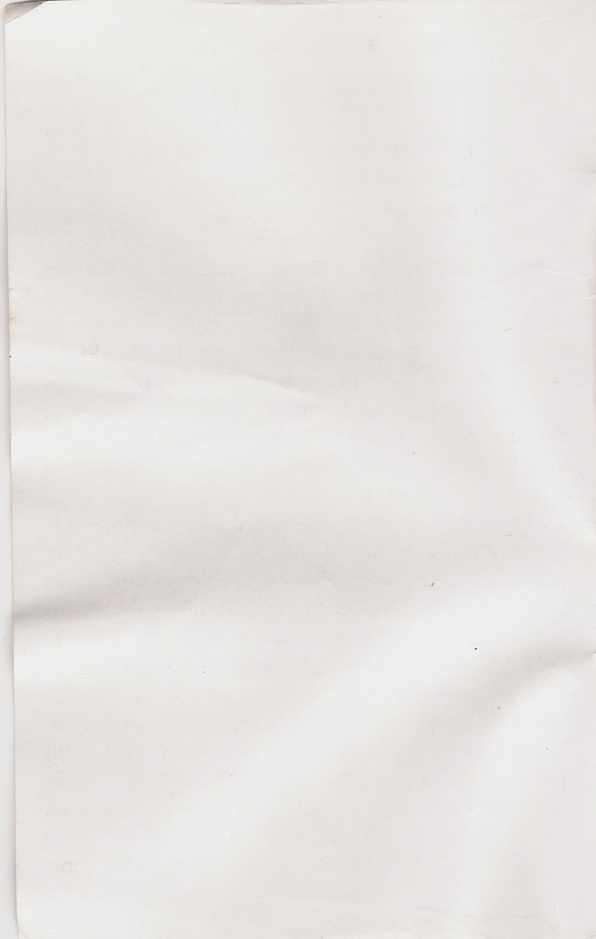


• NORTH & SOUTH •



INFOGRAMES



NORTE & SUR

ATARI ST, AMIGA, PC

EL LIBRO DE LOS COMICS: LAS CHAQUETAS AZULES (Título original: Les Tuniques Bleues)

Tras superar los ocho millones y medio de ventas en Europa, la serie de comics "Las chaquetas azules" se han convertido en uno de los grandes éxitos de la colección SPIROU. Hasta el momento han aparecido 29 álbumes en 8 países: Alemania, Dinamarca, Francia, Holanda, Bélgica, Suiza y Canadá. Además, para finales de 1989 se espera la aparición del volumen número 30 de esta popular serie.

El comic "Las chaquetas azules" fue originalmente diseñado por SALVERIUS. A su muerte, el trabajo pasó a manos de LAMBIL, dibujante bien conocido por las aventuras de SANDY: un chico australiano y su amigo, el canguro HOPPY. LAMBIL después de completar el cuarto álbum de OUTLAW fue convencido por el guionista CAUVIN para que continuara con la serie. Pronto, LAMBIL se apasionó por la Guerra Civil y devoró con entusiasmo la enorme cantidad de documentación que CAUVIN había reunido tras años y años de profundo estudio.

CAUVIN comenzó su carrera trabajando con

Claire BRETECHER en la serie NAUFRAGOS, que narraba las aventuras de un grupo de náufragos. Sus historietas captaron rápidamente la atención de los artistas del comic y en la actualidad trabaja regularmente en siete series además de escribir los guiones de "Las chaquetas azules". Una de esas series se llama "Pobre Lambil" y narra las desgracias de un artista de comics. ¿Y quién realiza el diseño? ¡Naturalmente, LAMBIL!

Mientras que la calidad y volumen de trabajo de LAMBIL es extraordinario, su método de trabajo no es tan idiosincrático como el de CAUVIN. Este guionista trabaja normalmente en un sillón donde puede descansar hasta que le llega la inspiración. Cuando la idea empieza a desarrollarse, realiza apuntes detallados, perfeccionándolos continuamente con trazos y diálogos que narran la aventura completa.

PERSONAJES PRINCIPALES DE ESTA

SERIE DE LIBROS DE COMICS

Te los encontrarás a lo largo del juego en diferentes lugares y momentos, según tu estilo de juego. Primero conozcamos a los héroes principales:

Sargento CHESTERFIELD

Parece que su comportamiento está dirigido

principalmente por un agobiante sentido del deber. Deseoso de promoción y enamorado de las medallas. ¿Será sólo una fachada?

Cabo BLUTCH

Nunca quiso participar en esta guerra ni en ninguna otra. Según como se mire, Blutch puede ser un cínico o una persona que ve las cosas tal y como son. Se caracteriza por su sentido común y por ser un buen camarada tanto en los buenos como en los malos momentos.

Capitán STARK

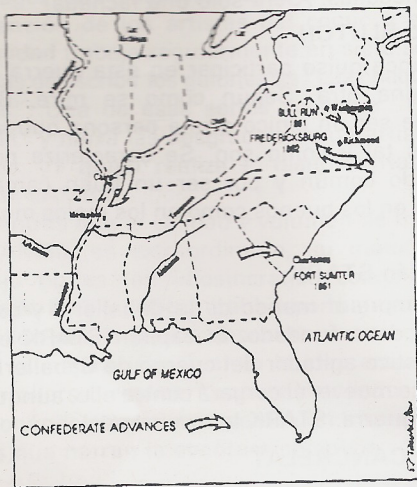
Siempre al mando de la Caballería y con su sable desenfundado. El capitán STARK es un fantástico agitador del cuerpo de Caballería. Si algo se mueve, él cargará contra ello, aunque no haya guerra. STARK la inventará.

Cabo CANCRELAT

Este estúpido y sádico muchacho es el peor de los sureños que hayan conocido CHESTERFIELD y BLUTCH.



BREVE HISTORIA DE LA GUERRA CIVIL AMERICANA



Mapa que muestra los movimientos de las fuerzas presentes en 1861 y 1862

En 1860, Lincoln fue elegido presidente de los Estados Unidos. Lincoln estaba a favor de la abolición de la esclavitud que todavía formaba parte del estilo de vida de los estados del Sur. El Sur temía que la abolición dañaría su economía y cambiaría su forma de vida. Los estados sureños eran eminentemente agrícolas, las plantaciones de algodón eran la pieza clave de su

economía y la mano de obra estaba compuesta en su mayoría por esclavos negros. Esos esclavos eran frecuentemente maltratados y sometidos a duros e interminables trabajos. Los esclavos eran propiedad de los latifundistas, como si de animales domésticos se tratara. Sin embargo, muchos sureños decían que gran parte de los abolicionistas del Norte no estaban motivados por ideas humanitarias ni democráticas, sino por el hecho de que si se abolía la esclavitud, las fábricas y empresas del Norte contarían con muchos más obreros, bajarían los precios y aumentaría la producción. Sea lo que sea, el deseo de Lincoln por erradicar la esclavitud era sincero y produjo mucho resentimiento en el Sur.

Carolina del Norte fue el primer estado en llamar a sus congresistas. Otros 10 estados le siguieron. RICHMOND se convirtió en la capital de la nueva Confederación y Jefferson DAVIS, derrotado por LINCOLN en las elecciones presidenciales de 1860, se convirtió en el Presidente de la Confederación.

Desde el principio, las dos fuerzas en conflicto eran desiguales. La Confederación tenía una población de 9 millones, de los que casi 4 millones eran esclavos, mientras que la Unión contaba con 22 millones. Además, el Sur estaba menos desarrollado industrialmente. Esta falta de capacidad de producción y de infraestructura

fue cruelmente sentida a lo largo de la guerra. Desde 1863, la Unión contaba con un ejército de 900.000 hombres, mientras que los Confederados nunca superaron los 500.000. En 1865 llegaron a ser solamente 20.000 soldados; el número de muertos y desertores era extremadamente alto.

Las hostilidades estallaron en el Fuerte SUMTER, una fortaleza militar de la Unión en territorio Confederado. La toma de esta fortaleza por los Confederados fue la chispa que desencadenó cuatro años de guerra. Durante los dos primeros años, la mayoría de los enfrentamientos se desarrollaron en una zona comprendida entre las dos capitales de ambos frentes, separadas por menos de 200 millas. La famosa batalla de BULL RUN acabó con el sueño del Norte, que pensaba que podría terminar con la rebelión en sólo unos días o semanas. Muchos de los soldados de la Unión eran voluntarios que habían firmado por tres meses. La mayoría de ellos dimitieron después de esta batalla, pero el reclutamiento obligatorio los obligó a reincorporarse a las filas.

En 1862, los Confederados se alzaron con grandes victorias en MARYLAND (las batallas de RICHMOND y FREDERICKSBURG). También lucharon a lo largo del Mississippi, en CAIRO y MEMPHIS.

En 1863, el Coronel LEE, Comandante en Jefe

de los ejércitos Confederados, pensó que el Sur sólo conseguiría alzarse con la victoria si la guerra terminaba pronto. Decidió entonces atacar con todas sus fuerzas e intentar romper la retaguardia del Norte, que le abriría la puerta a WASHINGTON. A pesar del coraje de sus soldados y de la innegable calidad de sus generales (Beauregard, Jonhson, Jackson...) el 3 de julio no pudo alzarse con la victoria en la decisiva batalla de GETTYSBURG. Gracias a la acción defensiva del General Meade, el ejército de la Unión continuaba bloqueando el camino a WASHINGTON. Mientras tanto, el General GRANT, de la Unión, ganaba batalla tras batalla en el frente Oeste (VIXKSURG, en julio, y CHATTANOOGA, en noviembre) y conseguía recuperar varios estados situados al oeste del Mississippi que fueron anexionados a la Unión.

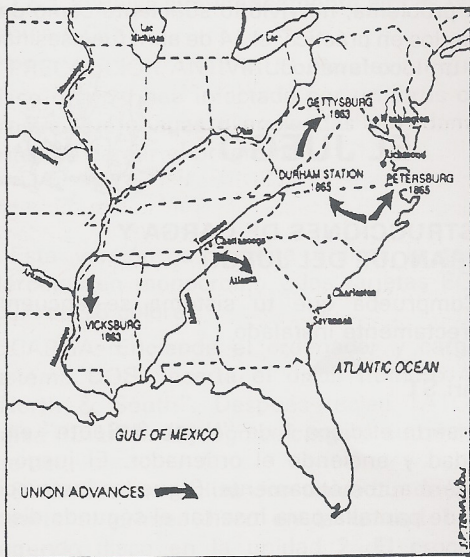
En 1864, GRANT fue nombrado Comandante en Jefe de la Unión, convirtiéndose en el mejor de los generales del Norte —la mayoría de ellos habían demostrado su gran mediocridad—. GRANT encargó a SHERMAN (cuyo nombre se utilizó en el famoso tanque WWII) que se ocupara de las operaciones del Oeste. Fue la actuación de SHERMAN en el Oeste la que decidió el desenlace de la guerra, ya que LEE continuaba defendiendo RICHMOND brillantemente, manteniendo en constante amenaza a WASHINGTON. Ningún general de la Unión

pudo desestabilizarlo, hasta que una abrumadora ventaja numérica desequilibró la balanza. SHERMAN atacó la retaguardia confederada en ATLANTA. Después de tomar esa ciudad, su ejército emprendió la famosa marcha forzada que lo llevó a SAVANNAH en 24 días. SAVANNAH cayó el 21 de diciembre. SHERMAN marchó entonces hacia CHARLESTON, evitando que los ejércitos de LEE y JOHNSON se unieran.

En abril de 1885, tras 4 días de duda lucha, GRANT tomó PETESBURG. Esta derrota marcó el final de los estados del Sur. Los suministros eran inexistentes. La mayoría de los soldados confederados sólo pensaban en regresar a casa y en reconstruir las tierras que SHERMAN había metódicamente devastado y destruido. Sin munición ni suministros, LEE fue finalmente sitiado en APPOMATOX el 9 de abril de 1865. El 26 de abril, el último ejército confederado, bajo las órdenes del General JOHNSON, dejó las armas en DURHAM STATION. JOHNSON pudo conseguir que sus soldados regresaran a casa con sus mulas y caballos.

El Norte intentó durante algún tiempo imponer severas condiciones sobre el Sur, pidiendo fuertes indemnizaciones y llevando un estricto control político. Sin embargo, esta política demostró ser tan desastrosa que fue gradualmente abandonada. Posteriormente todos los estados rebeldes fueron reincorporados a la Unión con

los mismos derechos y privilegios que anteriormente. El Norte creó una serie de planes de ayuda para restablecer la grave situación económica del Sur.



Mapa que muestra los movimientos de las fuerzas presentes en 1863, 1864 y 1865

La Guerra Civil fue el primer conflicto armado moderno en cuanto a número de muertos (más de 600.000 muertos) y al uso de armamento moderno, trenes y bloqueo marítimo. A pesar de

la liberación de miles de esclavos negros, su integración en la sociedad americana no fue total y surgieron los problemas. Cualesquiera que fueran los planes de LINCOLN para superar ese problema, no vivió lo suficiente como para ponerlos en práctica; el 14 de abril fue asesinado por un loco fanático.

EL JUEGO



INSTRUCCIONES DE CARGA Y ARRANQUE DEL JUEGO

Comprueba que tu sistema se encuentra correctamente instalado.

Atari ST

Inserta el disco 1 de "North & South" en la unidad y enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla para insertar el segundo disco.

Amiga

Amiga 500 y 2000

Apaga el ordenador. Inserta el disco "North & South" y enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

Amiga 1000

Apaga el ordenador, espera unos segundos y enciende el ordenador. Carga la versión Kickstart 1.2 ó 1.3. Pulsa simultáneamente ambas teclas Amiga y CTRL.

PRECAUCION ANTIVIRUS: Para evitar que tu disco original sea infectado por un virus comprueba que apagas y enciendes el ordenador antes de cargar el programa.

PC

Esta versión te permite utilizar la tarjeta Hércules en monocromo y las tarjetas EGA y CGA de 16 colores.

CARGA: Enciende el ordenador y carga el sistema DOS. Inserta el disco número 1 de "North & South". Después teclea TATOU y pulsa RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Si tu sistema utiliza dos unidades de disco, inserta el primer disco en la unidad 1 y el segundo disco en la unidad 2. El programa llamará automáticamente a la unidad apropiada. En sistemas de una sola unidad, sigue las instrucciones de pantalla.

Tras unos segundos, el programa te pedirá que selecciones la tarjeta gráfica. Entonces aparecerá en pantalla un minimenú.

Selección del Modo Gráfico

F1: Para empezar a jugar.

F2: Para seleccionar la tarjeta de gráficos deseada.

F3: Para ajustar tu joystick. Si seleccionas esta opción, sigue las instrucciones de pantalla, después volverás automáticamente a este menú.

F4: Para volver a DOS.

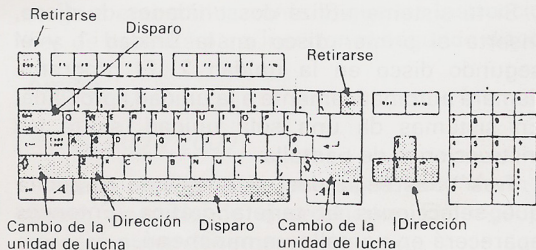
Funciones especiales para el PC durante la partida

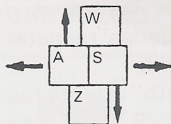
F9: Apagar/encender la música y efectos sonoros.

F10: Cambia la paleta de colores de tu monitor para conseguir un mejor contraste (modo CGA solamente).

GLOSARIO DE TERMINOS DEL JUEGO

Por ejemplo, Amiga (Teclado en inglés)





FRENTE (Side): El Sur (Confederados) y el Norte (La Unión).

TERRITORIO: Representación geográfica de los Estados Unidos en un mapa estratégico.

PULSAR (Click): Pulsa el botón izquierdo del ratón, el botón disparo del joystick o la tecla Space Bar (teclado). Esta acción se utiliza para confirmar la posición del cursor.

CURSOR: Indicador de pantalla que puedes mover alrededor del mapa estratégico utilizando el ratón, joystick o teclado.

DISPARO: Pulsa Space Bar, el botón disparo o la tecla TAB.

EJERCITO (Army): Ejército constituido por varias unidades y que aparece representado por un soldado en el mapa estratégico.

UNIDAD: Elemento básico del ejército. Hay tres tipos de unidades: caballería, infantería y artillería.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo consiste en alzarte con la victoria (seas del Norte o del Sur) venciendo a todos los ejércitos enemigos. Controlas los ejércitos a

través de todas las zonas de combate de la guerra civil. Puedes respetar o no la historia, eso depende de ti.

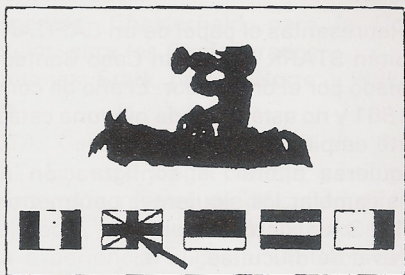
"North & South" intenta reconstruir la historia de la Guerra Civil americana e INFOGRAMES ha hecho todo lo posible para emular su ambiente y condiciones estratégicas. Aun así, el juego da más importancia a la jugabilidad que al realismo histórico. Como en la realidad, el jugador puede penetrar en el territorio del Norte o del Sur, atacar en el centro o cambiar de posición.



EL JUEGO Y LA PRECISION HISTORICA

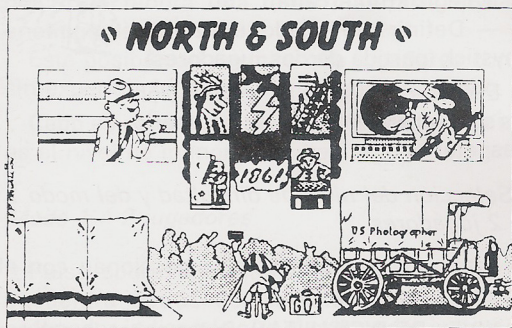
Como ya hemos dicho anteriormente, INFOGRAMES da más importancia al juego que a su precisión histórica. Nuestro deseo ha sido recrear el ambiente que se encuentra en la serie de comics. Por tanto, algunos detalles del juego no respetan fielmente la realidad histórica, como es el caso de las fronteras, de las posiciones de los pueblos y del ferrocarril. Creemos que estas modificaciones aumentan en gran medida la diversión del juego. Ahora pasemos a la parte más importante de este manual: ¿Cómo jugar "North & South"?

PREPARACION DEL JUEGO



Selección de idioma: Coloca el cursor sobre la bandera de tu idioma y pulsa.

EL MENU



Cómo empezar a jugar inmediatamente

Coloca el cursor sobre la señal "GO" y pulsa.

Ahora puedes jugar utilizando la siguiente configuración:

— Representas el papel de un CAPITAN. Eres el Capitán STARK contra un Cabo Confederado controlado por el ordenador. El año de comienzo es el 1861 y no está activada ninguna catástrofe. El Norte empieza.

Si quieres alterar la configuración actual, puedes cambiar los siguientes parámetros:

- 1 ó 2 jugadores.
- Nivel de dificultad.
- Año de comienzo.
- Activar/desactivar todas o algunas de las catástrofes o sucesos.
- Jugar (o no) sólo en el modo estratégico (no arcade).
- Definir qué jugador utilizará el joystick (partida de dos jugadores).



El orden que se da a continuación es sólo un ejemplo y no es necesario respetarlo.

Selección del nivel de dificultad y del modo 1 ó 2 jugadores

Estos dos parámetros se seleccionan con el mismo procedimiento.

NIVEL DE DIFICULTAD: Pulsa sobre la cabeza del carácter que se encuentra dentro de la ventana.

Cabos: Blutch, para la Unión, y Mathias, para los Confederados.

Sargentos: Chesterfield, para la Unión, y Cancrelat, para los Confederados.

Capitanes: Stark, para el Norte, y Philip, para el Sur.

NOTA: Característica especial de "North & South". En este juego pueden participar dos jugadores con niveles de dificultad diferentes. Por ejemplo, uno de los dos jugadores (el de mayor experiencia) elige ser un Cabo del Norte mientras que el otro jugador (novato) elige ser un Capitán de Sur. En este caso, las secuencias de la fortaleza y del tren tendrán un nivel de dificultad diferente según el jugador. El jugador del Norte tendrá una tarea más dura que su enemigo del Sur.

Esta posibilidad permite que jugadores con o sin experiencia gocen plenamente del juego.

Cabo es el nivel de mayor dificultad y Capitán es el nivel de menor dificultad.

Modo 1 ó 2 jugadores

Pulsa sobre la ventana de bandera que se encuentra detrás del carácter. Aparecerá un ordenador indicando que el ordenador jugará en ese frente. Vuelve a pulsar sobre el ordenador para pasar al modo humano.



Jugador de la Unión
contra el ordenador
de los Confederados



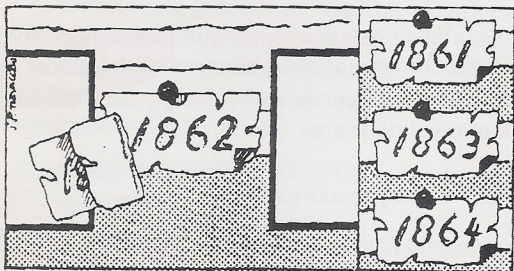
Ordenador de la Unión
contra un jugador de
los Confederados



Dos
jugadores
humanos



Ordenador
contra
sí mismo



Cambiar año de comienzo

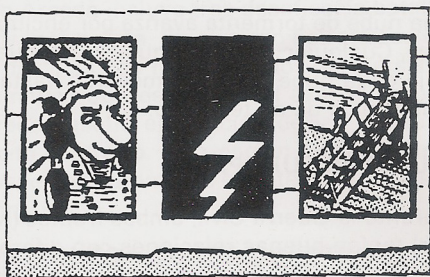
Para seleccionar el año de comienzo del juego
pulsas sobre el calendario que aparece en pantalla

para pasar del año 1861 al 1864. El año 1865 no está disponible, ya que la situación no era muy favorable para el Sur. Cada año incluye un cierto número de ejércitos y territorios en poder de cada uno de los frentes. La situación refleja las condiciones históricas de ese año.

DESASTRES

Estas opciones te permiten recrear algunos elementos que los lectores de la serie de comics conocen muy bien. Estos desastres modifican la situación estratégica. Para activar un desastre pulsa sobre él.

Cuando estás jugando una partida, no puedes cancelar el desastre.



LOS INDIOS

Ocasionalmente atacan a los ejércitos que se encuentran en territorios vecinos. Cuando los

indios ven a su presa, envían señales de humo antes de emprender el ataque. El ejército que es atacado puede perder algunas de sus unidades o puede ser totalmente aniquilado.

EL MEXICANO

Si activas el modo Indio, el Mexicano también estará presente. Cansado de que interrumpan su plácida siesta, lanzará una bomba sobre el estado de Texas para tranquilizar al ejército que se encuentre ahí en ese momento. El ejército perderá algunas de sus unidades o será totalmente aniquilado.

TORMENTAS

Una nube de tormenta avanza por encima del mapa. Cualquier ejército que se encuentre debajo de la nube no podrá moverse hasta que la nube salga de su territorio.

REFUERZOS EUROPEOS

Durante la Guerra Civil, ambos frentes (Norte y Sur) tenían buenas relaciones con diferentes países europeos. El frente que ocupe el territorio de Virginia del Sur recibirá un barco con ejércitos de refuerzo. Una vez en tierra firme, si no hay ningún ejército en el territorio, formarán un ejército completo, compuesto por 1 unidad

de artillería, 3 de caballería y 6 de infantería. Si ya hay un ejército, los refuerzos del otro lado del océano se unirán a ese ejército (hasta un máximo de 3 unidades de artillería, 9 de caballería y 18 de infantería).

MODO ESTRATEGICO O MODO ARCADEA



Pulsa sobre el icono del modo Arcada para desactivar el modo Estratégico, y viceversa. El modo Arcada incluye tres desafíos: la batalla, el tren y la fortaleza. En el modo Estratégico estos tres desafíos son reemplazados por un sistema automático que determina al azar el resultado de cada desafío en función de las fuerzas del ejército contrario. Esta opción se concentra en los aspectos puramente estratégicos de la simulación.

¿QUIEN JUEGA CON EL JOYSTICK?

En partidas de dos jugadores aparece un icono extra sobre la pantalla. Este icono te permite especificar quién jugará utilizando el joystick. Por defecto, el jugador del Norte (Unión)

utiliza el joystick. Pulsa el rectángulo gris del Sur para cambiar esta opción. Para devolver el joystick al jugador del Norte pulsa sobre el rectángulo azul.

Si juegas contra el ordenador, puedes seleccionar automáticamente el ratón, teclado 1 o el joystick.

En el modo 2 jugadores, el jugador que controla el joystick también utiliza el teclado 2 y el otro jugador el teclado 1.

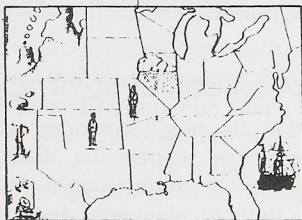
NOTA: Atari ST, versión 2 jugadores: Es obligatorio utilizar un joystick.

El ratón puede ser utilizado por ambos jugadores para desplazarse por encima del mapa (ver Movimiento de la Unidad).

Cuando hayas seleccionado los parámetros anteriormente mencionados, pulsa sobre "GO" para empezar a jugar.

EL JUEGO

El juego y mapa estratégico



Según el año de comienzo seleccionado variará el número y posiciones de ambos ejércitos. Aquí ves un mapa de los Estados sobre el que se mueven los ejércitos (dibujo).

¿Qué es un ejército en el juego? Un ejército está compuesto por varias unidades de infantería, caballería y artillería. Según el número de unidades, el soldado que representa a ese ejército en el mapa tiene un mayor o menor número de bolas de cañones a su pies.

MOVIMIENTO DE LA UNIDAD

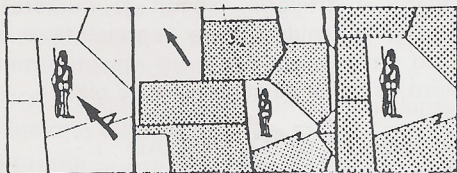
Los jugadores juegan por turnos: primero juega un frente y después el otro. Durante su turno, el jugador puede: mover uno o varios de sus ejércitos, mover todos sus ejércitos y desplazar cada uno de sus ejércitos a otro territorio (fronterizo). A continuación te presentamos algunos ejemplos:



A) Moviéndose a otro territorio

— Pulsa sobre la unidad que quieres mover.

- Los territorios hacia donde se pueda mover la unidad seleccionada parpadearán en pantalla.
- Pulsa sobre el territorio deseado.
- La unidad se mueve al territorio seleccionado. Esa unidad no puede volverse a mover hasta el siguiente turno de juego.



B) Cancela un movimiento para que otra unidad pueda moverse primero

- Pulsa sobre el territorio que no parpadee.
- El ejército permanecerá en su territorio y podrá ser trasladado posteriormente durante este turno.
- También puedes pulsar sobre el territorio original.

C) Una o varias unidades seleccionadas permanecen en sus posiciones

- Esta operación SOLO puede realizarse cuando hayas jugado TODOS los movimientos. Cuando no quieras volver a más unidades y quieras terminar tu turno, pulsa sobre la banda

de meses y años situada en la parte inferior de la pantalla. El turno pasará a tu adversario.

Si has movido todas tus unidades, tu turno termina automáticamente.

LA CONQUISTA DE UN TERRITORIO

Cuando una unidad se mueve a un territorio, pueden pasar 6 cosas:

1. El territorio es virgen

— El territorio pasa a ser del primer jugador que lo ocupa con su ejército.

— Cuando el ejército se aleja del territorio, la bandera del jugador quedará sobre él. En este caso, el territorio es del Norte.



2. El territorio pertenece al enemigo, pero actualmente no está ocupado por el ejército enemigo

— Un nuevo ejército conquista el territorio y desaparece la bandera del enemigo.

— Cuando el nuevo ejército se va, vuelve a aparecer la bandera del ejército anterior. En este caso vuelve a aparecer la bandera de la Unión.

3. El territorio está ya ocupado por una unidad enemiga

— En este caso, estalla una batalla. Si el atacante gana, el territorio pasa a su poder.

4. El territorio pertenece al jugador

— Nada cambia

5. El territorio tiene un pueblo y está ocupado por un ejército enemigo

— El ejército enemigo debe ser vencido en la batalla u obligado a retroceder.

— Deberás conquistar la fortaleza.

— Si conquistas la fortaleza, tu ejército puede quedarse en el territorio, si no, regresará al territorio de donde venía.

6. El territorio tiene un pueblo ocupado por el enemigo, pero en estos momentos no se encuentra presente ningún ejército enemigo

— Debes conquistar la fortaleza para quedarte con el territorio.

— Si fracasas, tu ejército regresará al territorio de donde venía.

JUNTANDO DOS EJERCITOS

A veces es una buena idea juntar dos o más ejércitos para formar uno más grande. Esto se hace durante el movimiento:

- Pulsa sobre un ejército.
- Mueve ese ejército a un territorio adyacente ocupado por un ejército aliado y júntalos.
- Ahora tienes un ejército más poderoso y fuerte con el que podrás jugar en el siguiente turno.

NOTA: Como en el caso de los refuerzos europeos, tu ejército no puede tener más de 18 unidades de infantería, 9 de caballería y 3 de artillería.

ATAQUE AL EJERCITO ENEMIGO

- Pulsa sobre el ejército que quieres utilizar.
- Pulsa sobre el territorio ocupado por la unidad enemiga que quieres atacar.
- Ambos ejércitos pasarán al modo Arcada "Batalla", a no ser que los jugadores estén jugando solamente en el modo Estratégico.

Atacando a un ejército enemigo con varios ejércitos

- Si más de una unidad aliada puede moverse hacia el mismo territorio ocupado por el enemigo,

entonces pueden atacar a un solo ejército enemigo al mismo tiempo. Por ejemplo:

- Pulsa sobre uno de los ejércitos atacantes.
- Pulsa sobre el territorio del enemigo.
- Todos los ejércitos aliados que puedan atacar a ese enemigo se trasladarán automáticamente al territorio enemigo.

NOTA: Recuerda que la suma de los ejércitos atacantes no puede superar las 18 unidades de infantería, 9 de caballería y 3 de artillería. Si después de esta fusión sobran unidades, éstas permanecerán como otro ejército en uno de los territorios originales.

El ordenador es el juez supremo en los casos difíciles.

Retirada

Ya hemos visto cómo puede empezar una batalla, ahora examinemos los posibles resultados estratégicos de una batalla.

Si has decidido retroceder tienes dos posibilidades:

- Tú eres el atacante y tu ejército regresa a su territorio de origen.
- Tú eres el defensor y el ordenador hace retroceder a tu ejército desde el frente a uno de tus territorios.
- Si ninguno de tus territorios se encuentra disponible, entonces no podrás retroceder.

FASE DE SUMINISTRO Y RECLUTAMIENTO DE NUEVOS EJERCITOS

Al final de cada turno de juego, según el número de territorios que poseas, recibirás un cierto número de bolsas de oro. Solamente recibirás el oro si dos de tus pueblos están conectados por el ferrocarril.

Recibiendo las bolsas de oro

Si dos de tus pueblos están correctamente conectados al final de tu turno, un tren viajará de un pueblo a otro. Las bolsas de oro serán depositadas en el Banco Central del jugador.

Reclutamiento de nuevos ejércitos

Cuando un jugador tiene cinco bolsas de oro en su banco, puede comprar un nuevo ejército. El nuevo ejército parpadeará en la parte inferior izquierda del mapa.

Para que el nuevo ejército empiece a jugar pulsa sobre el territorio parpadeante. El nuevo ejército (6 unidades de infantería, 3 de caballería y 1 de artillería) sólo puede ocupar un territorio que no contenga ningún otro ejército y que esté en una línea de ferrocarril que pertenezca al jugador del nuevo ejército. En el mapa parpadearán los territorios disponibles.

¿Qué pasa si no puedes colocar a tu nuevo ejército? Si no hay ningún territorio disponible, las bolsas de oro permanecerán en tu banco hasta que puedas ocupar algún territorio.

¿Cómo apoderarse de los impuestos del enemigo?

Debes bloquear la línea de ferrocarril que une dos pueblos enemigos capturando uno de los territorios situados a lo largo de la línea.

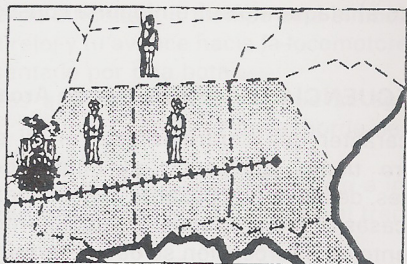
— No existe ningún otro enlace entre los dos pueblos enemigos (en caso contrario, el tren siempre tomará la ruta más segura; la ruta sin ningún enemigo presente).

— El tren del enemigo sólo intentará pasar una vez (si no hay otra línea más segura disponible). Cambia entonces a la secuencia del "Tren" (modo Arcada). Si ganas la secuencia en el modo Arcada (o Estratégico), las bolsas de oro del enemigo pasarán a tu banco.

— Si estás en el modo Estratégico, consulta el gráfico de probabilidad que se encuentra al final de estas instrucciones para conocer tus posibilidades de victoria.

— Un enlace seguro de ferrocarril: El convoy

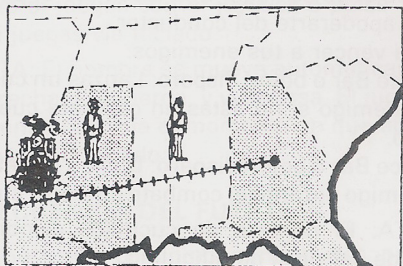
del jugador Gris no pasa por territorios ocupados por los ejércitos Azules.



— Intercepción: Un ejército Azul ocupa el territorio que se extiende a lo largo de la línea enemiga del ferrocarril; el ejército Azul intentará interceptarlo.

— El tren tomará otra ruta: Existe otra línea que no pasa por territorio hostil.

— Uno de tus ejércitos tendrá que bloquear la línea de ferrocarril enemiga de la siguiente manera:



NOTA: Cancrelat y Chesterfield intentan siempre interceptar a los trenes. Si fracasan, el ejército al ataque no sufre ninguna consecuencia.

LA SECUENCIA DEL TREN (Modo Arcada)

El carácter que controlas está en el suelo. Primero tienes que subir al último de los vagones, desde donde pasarás al techo del tren. Si fracasas al intentar subir al vagón, entonces tu intento de intercepción se da por terminado.

Cómo subir al vagón	↑
Cómo desplazarte por encima del vagón	← y →
Cómo saltar de un vagón a otro	↓

Tu objetivo es llegar a la locomotora, parar el tren y apoderarte del conductor.

Para vencer a tus enemigos:

Space Bar o botón disparo: Lanzas un cuchillo a tu enemigo si no estás en combate cuerpo a cuerpo.

Space Bar o botón disparo: Das un puñetazo a tu enemigo durante el combate cuerpo a cuerpo.

NOTA: El número de cuchillos disponibles depende del nivel de dificultad.

Una carrera contra el tiempo

La cantidad de tiempo disponible varía según el nivel de dificultad. El tiempo está simbolizado por un reloj y tu avance hacia la locomotora está representado por una bota.

Tienes que llegar antes de que se agote el tiempo; tu bota debe alcanzar el borde derecho antes que el reloj.

Si el enemigo te tira del tren, corre e intenta alcanzarlo antes de que se marche el tren.

Versión 2 jugadores

El jugador dueño del tren lo defiende contra el jugador atacante y puede enviar a varios de sus hombres al techo para defenderse del ataque.

— Para enviar a un hombre al techo: Dirección arriba o abajo (joystick o teclado).

— Para lanzar un cuchillo o dar un puñetazo (combate cuerpo a cuerpo): Pulsa el botón disparo si juegas con el joystick o pulsa Space Bar si juegas vía teclado.

NOTA: El hombre se mueve automáticamente de derecha a izquierda, y viceversa. El jugador a la defensa controla el momento en que aparece y dispara el soldado.

LA SECUENCIA DEL FUERTE

La posesión de como mínimo dos pueblos

conectados por un elance de ferrocarril es vital para ambos jugadores. Estos pueblos están protegidos por fuertes.

Para capturar un territorio enemigo que contiene una fortaleza, el jugador tiene que vencer a cualquier ejército enemigo presente en el territorio (en el modo batalla) y conquistar el fuerte.

Si en esos momentos no hay ningún ejército enemigo que ocupe el territorio, el jugador al ataque tendrá que conquistar el fuerte para capturar el territorio. Si estás en el modo Estrategia, tienes que recurrir al gráfico de la probabilidad y a las instrucciones para conocer tus probabilidades de victoria. Si el ataque fracasa, entonces el ejército atacante volverá a la posición que ocupaba al principio de su turno. Un fracaso no tiene ninguna otra consecuencia.

El modo Arcada

El tiempo es limitado; cuanto más difícil sea el nivel, menos tiempo tendrás.

Una vez más, la bota representa tu avance dentro del fuerte. Tu objetivo es la bandera del enemigo situada en la zona más alejada del fuerte. Si llegas a tiempo, la bandera del enemigo será reemplazada por la tuya y el fuerte pasará a tus manos.

Te mueves y luchas según el mismo principios

que en la secuencia del tren. Algunos de los obstáculos sólo pueden ser superados subiendo una escalera.

De vez en cuando aparecerán perros guardianes que intentarán frenar el avance del atacante. Si el atacante pisa sobre una caja de explosivos, quedará atontado durante unos segundos.

Versión 2 jugadores

Utiliza los mismos controles que en la secuencia del tren.

NOTA: Si el defensor utiliza la dirección abajo para mover a un soldado, éste se colocará al nivel del suelo. Si utiliza la dirección arriba, llevará al soldado a las murallas.

EN PLENA BATALLA

Estalla una batalla cuando dos ejércitos contrarios ocupan el mismo territorio. El objetivo es descubrir al enemigo y obligarlo a retroceder. El ganador ocupa el territorio.

Juego de batalla



Artillería

1) Selecciona la unidad que va a moverse o dispara. Si utilizas el joystick o el teclado 2, pulsa SHIFT izquierda. Si utilizas el teclado 1, pulsa SHIFT derecha.

La unidad seleccionada está representada por su símbolo. Este símbolo aparece en la zona superior izquierda de la pantalla para el jugador de la Unión y en la zona superior derecha de la pantalla en el caso del jugador Confederado.



Caballería

2) Moviendo la unidad: Utiliza las direcciones del teclado, joystick o teclado 2 para mover las unidades. La artillería sólo puede moverse hacia arriba o abajo.

La caballería se desplaza a derecha o izquierda. Los caballos no pueden moverse hacia atrás, lo máximo que pueden hacer es permanecer en su sitio.

La infantería puede moverse en cualquier dirección.



Infantería

3) Disparando y cargando.

Artillería. 1 jugador: pulsa disparo o Space Bar; 2 jugadores: jugador controlando el joystick (botón disparo); jugador controlando el teclado 1 (Space Bar).

Pulsa y mantén presionado el botón disparo o la tecla correspondiente: aparecerá un indicador en la zona superior de la pantalla. Cuanto más lleno esté el indicador más amplio será el rango. Cuando el indicador se encuentre al mínimo, llegas al final de la pantalla del enemigo.

Para disparar suelta la tecla o botón disparo. Las bolas del cañón alcanzarán la distancia indicada por el nivel del indicador.

NOTA: Los cañones tienen solamente 9 bolas. Cuando la artillería agota sus municiones, saldrá automáticamente del campo de batalla.

Caballería

El mismo tipo de controles. Cuando pulsas por primera vez el botón disparo o la tecla correspondiente, te colocas enfrente del enemigo.

Si vuelves a pulsar la tecla o el botón disparo se activarán los movimientos de los sables contra las tropas del enemigo. Cuando la caballería alcanza el extremo contrario del campo de batalla, dará una vuelta al campo y regresará a su posición original, siempre y cuando no queden supervivientes.

Cambio de formación: Para colocar a los jinetes en formación normal o en fila india llévalos en dirección contraria a la dirección de su carga (izquierda o derecha).

Esa maniobra especial es vital para cruzar puentes y cañones.

Infantería

Utiliza los mismos controles. Pulsa una vez y los soldados se colocarán en posición de disparo. Vuelve a pulsar y abrirán fuego en línea recta.

Cambiando formación: Para volver a la formación original sólo tienes que orientarlos en sentido contrario a la dirección en que marchan (izquierda o derecha). Si continuas en esa dirección, la formación se volverá hacia atrás.

RETIRADA

Si la situación parece lo suficientemente grave como para retirarse, el jugador del joystick o teclado 2 pulsará ESCAPE; el jugador del teclado 2 pulsará BACKSPACE.

¿Cuándo se puede retroceder?

Tan pronto como las unidades se encuentren en el campo de batalla, el jugador puede retroceder. El ejército que retrocede pierde todos sus cañones.

Si el atacante se retira, su ejército volverá al territorio de donde venía (ver reglas de retirada).

Si el defensor se retira, su ejército deja el territorio ocupado (ver reglas de retirada).

Si no se puede retroceder, las teclas de batirse en retirada (ESCAPE y DELETE) permanecen inactivas.

SITIANDO AL ENEMIGO

Puedes capturar un territorio sin necesidad de emprender una batalla, para ello rodea al enemigo. Cuando los territorios enemigos sin tropas en su interior son cercados por uno o más ejércitos, los territorios pasarán a manos del frente contrario.

No puedes "sitiar" un territorio que tenga una ciudad.



SUGERENCIAS

Como BLUTCH y CHESTERFIELD no están lo suficientemente cualificados como para hablar de estos aspectos, preguntamos directamente al General ALEXANDER, de la Unión:

—INFOGRAMES: ¿Algunos consejos para los

novatos, mi General? ¡Novatos del Norte, naturalmente!

—ALEXANDER: Mira chico, la clave de mis increíbles victorias ha sido siempre el contar con bastantes soldados. No dudes en unir pequeños ejércitos para formar uno mayor. De todos modos, eso tampoco significa que debes dejar indefensos a los pueblos y ferrocarriles, porque si no los sureños los atacarán rápidamente.

A un caballero listo y razonable que lucha por los colores de la Unión y que desea aniquilar al podrido Gris, le aconsejo lo siguiente: Primero, conectar dos pueblos y después intentar conquistar el estado de TENNESSEE. Ese territorio en las manos del Norte representa una gran amenaza para el Sur. Para el caballero que quiera jugar como el General GRANT, los estados de MISSOURI y KANSAS son vitales.

En cuanto al demonio sin principios sureño solamente puedo sugerirle que se rinda inmediatamente.

Dicho sea de paso, el símbolo de INFOGRAMES es un armadillo, ¿no es así?

—INFOGRAMES: Pues sí, mi General.

—ALEXANDER: Eso pensaba... El armadillo es la mascota de TEXAS y TEXAS es un territorio Confederado. ¡Usted es un traidor y le meteré en la cárcel!

—INFOGRAMES: Bueno, quizá en otro mo-

mento, General. Nos están esperando... (sonido de suspiros).

Ah, General PHILIP, ¿qué consejos daría a ese diablo sureño sin principios...? ¡Ah!, perdone... ¿Qué consejos daría a un fino caballero del Sur para ganar esta guerra?

—PHILIP: Bueno, un caballero del Sur debe evitar quedar arrinconado contra el golfo de México. Yo sugeriría que también debe evitar ser aniquilado por el maldito yankee que viene del Norte. Las líneas de ferrocarril tienen que ser consolidadas y el estado de Carolina del Norte tiene que ser protegido contra las sucias manos de los yankees. Además debe ocupar el estado de TENNESSEE y defenderlo por encima de todo. Las soluciones tácticas vienen de esa conexión: O vamos hacia el estado de KENTUCKY o hacia el estado de MISSOURI.

¿No acaba de venir del norte, señor?

—INFOGRAMES: Pues..., en fin, nosotros...

—PHILIP: No diga más, espía de los Chaquetas Azules.

—INFOGRAMES: Oh, Oh (suspiros).

Sugerencias de batalla



Exclusivo

Los consejos del Capitán Stark:
¡¡ADELANTE!!

INFOGRAMES: Debido a los numerosos malentendidos, hemos decidido no seguir preguntando a los expertos. A continuación encontrarás algunas ideas que pueden o no ayudarte.

— Si al principio de la batalla tienes más cañones que tu enemigo, empieza disparando y no dejes de disparar. Tu objetivo consiste en destruir el cañón del enemigo.

— Si el enemigo carga contra tu cañón, atácale con tu infantería, porque no es nada fácil parar una carga con el fuego de artillería, a no ser que puedas juzgar dónde está la caballería cuando disparas.

— Si controlas tres unidades de caballería, como mínimo, no dudes en atacar a las tropas del enemigo, causarás una gran confusión.

— Finalmente, prueba diferentes tácticas, porque si el enemigo conoce tus métodos intentará ponerte todo tipo de trampas.

— No olvides que el resultado de una batalla depende de múltiples factores. ¡Una sola unidad de caballería puede cambiar el desenlace final!

— ¡Caballeros, al ataque!

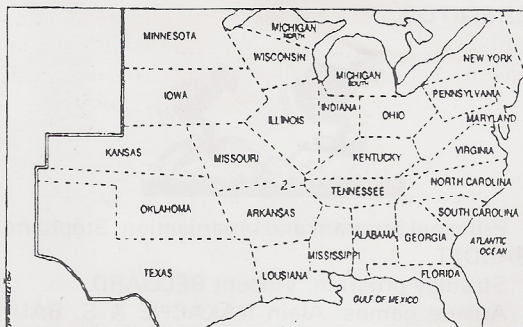


TABLA DE PROBABILIDAD



VAL ALEA	R	0,5/1	1/1	1,5/1	2/1	2,5/1	3/1
1	0	0	0	0,5	1	1	0,5
2	0	1	0,5	0,5	1,5	0,5	0,5
3	0	0,5	0,5	1	1,5	2	0
4	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2,5	0
5	0,5	0,5	1,5	2	2,5	3	0
6	0,5	1	1,5	2	2,5	3	0

R: Relación de fuerzas
(en unidades)
atacantes/defensores
Area de valor: Valor aleatorio



Atacantes
restantes / (en unidades)
defensores
restantes



CREDITOS



Principal program and organisation: Stéphane BAUDET.

Strategy program: Vincent BELLARD.

Arcade games: Alain NAKACHE & S. BAUDET.

Graphics, animations and gags: Didier CHANFRAY.

Scenario: P. AGRIPNIDIS, S. BAUDET, V. BELLARD, D. CHANFRAY, S. P. TREVALLION.

Music, sound FX and anthems: C. CALLET.

Animated sequences program: A. CHARBONNIER.

Roughs, Artwork, Manual: S. P. TREVALLION.

Pitched battle conception: P. AGRIPNIDIS & S. BAUDET.

Translation: B. VIALLE, J. ROBSON, J. MITTON, CABINET D'HUMILLY.

Press contac: C. GESLER.

Marketing: P. AGRIPNIDIS.

Our thanks to the authors LAMBIL & CAUVIN and to les Editions DUPUIS.

